

PREMIER

PREMIER



HI-TEC SOFTWARE LTD
P.O. BOX 299 · SHEFFIELD · S7 2EZ
FAX: 0742 580547

RANGE

INSTRUCTIONS
INSTRUCTIONS
INSTRUZIONI
INSTRUCCIONES





INDEX

ENGLISH

The Story	1
Amiga Instructions	2
CBM 64 Instructions	3

GERMAN

Die Geschichte	4
Amiga Ladeanweisungen	5
CBM 64 Ladeanweisungen	6

ITALIAN

La Storia	7
Amiga Istruzioni	8
CBM 64 Istruzioni	9

FRENCH

L'histoire	10
Amiga Instructions	11
CBM 64 Instructions	12

SPANISH

La historia	13
Amiga Instrucciones	14
CBM 64 Instrucciones	15

PROGRAMMING, GAME DESIGN & GRAPHICS BY PAL DEVELOPMENTS

INLAY DESIGN & PRINT BY MARKETING ADVERTISING DESIGN

© PROGRAM PAL DEVELOPMENTS 1992 Published under license by Hi-TEC Software Ltd.

All rights reserved. No part of this software or printed material may be reproduced in any way, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise without prior permission in writing from Hi-TEC software Ltd, except by reviewers, who may quote brief passages to be printed in a magazine or newspaper.



The Time

Many years ago. The time of magic and bewitchment. The time of legends.

The Story

A Joining (Wedding) ceremony is about to take place in the village of Mogroth. Kai and his life-long friend and sweetheart Medb are about to be pronounced one by the village's High Druid when Medb is kidnapped by the demon cohorts of Slough Feg and taken to the far off 'Caves of Dreams', Slough Feg's lair.

Kai swore that no-matter what, he would find Medb and free her from the evil Feg. Upon hearing of this oath, Feg placed an enchantment upon Kai, changing him into a creature, the likes of which had never been seen by man nor beast. An alien with the spirit of a hero.

You now control the movements of Kai on his quest to reach Medb and free her. The journey however, is not without its perils.

Feg has let loose his demons in an effort to stop you, and there are many traps along the route, including falling rocks, volcano fireballs and acid drops. However, you are not unarmed in your task. Before you left, the druids endowed you with the power of magic. This power does not come cheap.



AMIGA/ATARI ST

Long ago, in the time before memory, the warrior Druids had foreseen your perils and had placed 'Orbs of Destiny' in the caves for you to gather.



'Speed' orbs enable you to move far faster than normal.



'Power' orbs increase the power of whatever weapon you are carrying.



'Energy' orbs send a surge of raw energy through your body, replenishing your vital forces, and causing a shock wave that will destroy any demons on the screen.

As your energy runs out, your heart begins to beat faster. But even the heart of a hero cannot take the strain forever.

Other orbs contain weapons for you to discover and master.

The warrior Druids left you one more gift - a cloak of invisibility. This will shield you from the gaze of the demons for a few seconds as you start or restart each level.

Finally at various points and at the end of the level you will encounter the much stronger Guardian Demons. These must be shot a number of times and they need to be hit at a certain place. When a hit has been registered the demon will flash.

At the end of the game you will encounter the hideous shape of Slough Feg himself. You must destroy him before you can enter the Metamorph Chamber to regain your normal form. Only then will you be able to free Medb and return to your village.

OVERVIEW

At the start of the game you will be catapulted into first level of the "Caves of Dreams". All around you demons will be poised to attack unless you get there first.

LOADING INSTRUCTIONS (AMIGA/ATARI ST)

Reset computer - place disk in drive.

KEYS

Joystick only.

Press P to Pause, then P again to resume.

On the Amiga pressing 'M' during the opening sequence will switch between in-game music or sound effects.

As you travel on your journey, some of the demons you destroy leave behind 'Demoniac Essence'. This must be collected to increase your magical powers. These powers are shown at the bottom of the screen and are:

Speed Up  When this icon is flashing and Fire is held down it causes you to move much faster than normal. After 3 speed ups you are moving as fast as possible and therefore the icon is blanked.

Faster Shots  This doubles the rate of fire.

Treble Bullets  This gives you a 'wall' of 3 bullets.

Treble Spread  As above but with on firing upwards at 45 degrees, downwards at 45 degrees and straight ahead.

Smart Bomb  This destroys all demons on screen.

Cloak of Invisibility  This shields you from energy loss for a period of time.

At various points in your journey you will come across The Sorcerers Shop. At this you may buy different potions which either restore your energy to full, or an additional weapon.

These are bought by collecting crystals liberated by shooting the rock shells you will find along the way. The crystals give you 'Zen' and these are exchanged in the Shop.

Finally at various points and at the end of the level you will encounter the much stronger Guardian Demons. These must be shot a number of times and they need to be hit at a certain place. When a hit has been registered the demon will flash.

At the end of the game you will encounter Slough Feg himself. You must destroy him in order to free Medb. Only then will the enchantment upon you be broken and you will both be able to return to your village.

OVERVIEW

At the start of the game you will be catapulted into first level of the "Caves of Dreams". All around you demons will be poised to attack unless you get there first.

LOADING INSTRUCTIONS (CBM 64)

Tape Put tape in cassette recorder. Press SHIFT & RUN/STOP together.
Disk Insert with side 1 uppermost then type LOAD "A", 8,1 RETURN.
 (In both cases) After initial load follow on-screen instructions.

KEYS

Joystick only.
 Press P to pause, then FIRE to resume.



Die Zeit

Vor vielen, vielen Jahren. Die Zeit von Magie und Hexerei. Die Zeit der Legenden.

Die Geschichte

Im Dorf Mogroth soll eine Hochzeitszeremonie stattfinden. Kai und seine lebenslange Freundin und Liebe Medb sollen vom Hohen Druiden des Dorfes als Eins erklärt werden, doch Medb wird von den dämonischen Kohorten von Slough Feg gekidnappt und zu den weit entfernten 'Caves of Dreams (Traumhöhlen)' gebracht, Slough Fegs Zufluchtsstätte.

Kai schwor, daß er - egal was auch geschehen würde - Medb finden und sie aus den Fängen des üblen Feg befreien würde. Als Feg von diesem Schwur hörte, verhexte er Kai und verzauberte ihn in eine Kreatur, wie sie weder Mensch noch Tier je gesehen hatten. Einen Außerirdischen mit dem Geist eines Helden.

Sie steuern nun die Bewegungen Kais auf seinem Heldenzug, Medb zu erreichen und sie zu befreien. Die Reise ist jedoch nicht ohne Gefahr.

Feg hat seine Dämonen losgelassen, um Sie zu stoppen, und es gibt eine Menge Fallen unterwegs, wie fallende Felsen, vulkanische Feuerbälle und Säuretropfen. Doch Sie stehen Ihrer Aufgabe nicht unbewaffnet entgegen. Bevor Sie losgingen, haben die Druiden Ihnen magische Kräfte verliehen. Diese Kräfte haben jedoch ihren Preis.



Vor langer Zeit, in Zeiten, von denen wir nichts mehr wissen, hatten die Kriegerdruiden Ihre Gefahren vorhergesehen und 'Kugeln des Schicksals' in die Höhlen gebracht, die Sie nun sammeln können.



'Geschwindigkeits' Kugeln ermöglichen es Ihnen, sich schneller als normal zu bewegen.



'Stärke' Kugeln erhöhen die Kraft jeglicher Waffe, die Sie gerade tragen.



'Energie' Kugeln senden eine Welle roher Energie durch Ihren Körper, erneuern Ihre Lebenskraft und verursachen eine Schockwelle, die alle Dämonen auf dem Bildschirm zerstört. Wenn Ihre Energie knapper wird, fängt Ihr Herz an, schneller zu schlagen. Doch selbst das Herz eines Helden kann dieser Belastung nicht ewig standhalten.

Andere Kugeln enthalten Waffen, die Sie entdecken und meistern müssen. Die Kriegerdruiden ließen Ihnen noch ein weiteres Geschenk zurück - einen Mantel, der Sie unsichtbar macht. Dies verbirgt Sie ein paar Sekunden lang vor den Blicken der Dämonen, jedesmal wenn Sie eine Ebene starten oder neu starten.

Schließlich, an verschiedenen Punkten und am Ende jeder Ebene, begegnen Sie den viel stärkeren Wächter-Dämonen. Auf sie muß mehrfach geschossen werden, und man muß sie an einer bestimmten Stelle treffen. Wenn ein Schuß gegessen hat, blinkt der Dämon auf.

Am Ende des Spiels treffen Sie auf die abscheuliche Figur von Slough Feg selbst. Sie müssen ihn zerstören, bevor Sie die Verwandlungskammer betreten können, um ihre normale Gestalt wiederzuerlangen. Dann erst sind Sie in der Lage, Medb zu befreien und in Ihr Dorf zurückzukehren.

ÜBERSICHT

Zu Beginn des Spiels werden Sie auf die erste Ebene von "Caves of Dreams" katapultiert. Um Sie herum ist es voll von Dämonen, die bereit sind, Sie anzugreifen ... falls Sie nicht schneller sind.

LADEANWEISUNGEN (AMIGA / ATARI ST)

Starten Sie den Computer neu - legen Sie die Diskette ins Laufwerk ein.

TASTEN

Nur Joystick.

Drücken Sie 'P' für Pause, dann nochmal 'P' zum Weiterspielen.

Auf dem AMIGA schaltet Drücken von 'M' während der Anfangssequenz zwischen Spielmusik oder Sondeffekten um.

Unterwegs auf Ihrer Reise lassen einige Dämonen, die Sie zerstören, 'Dämonische Essenz' zurück. Diese müssen Sie auf sammeln, um Ihre magischen Kräfte zu verstärken. Die Kräfte werden unten am Bildschirm angezeigt und sind:

Schneller



Wenn dieses Icon blinkt und Sie Feuer gedrückt halten, bewegen Sie sich viel schneller als normal. Nach 3 Beschleunigungen bewegen Sie sich so schnell wie möglich, daher verschwindet das Icon.

Schnellere Schüsse



Dies verdoppelt Ihre Schußrate.

Dreifach-Kugeln



Dies gibt Ihnen eine 'Wand' von 3 Kugeln.

Dreifach-Fächer



Wie oben, doch mit Feuer nach 45° nach oben, 45° nach unten und geradeaus nach vorn.

Patent-Bombe



Sie zerstört alle Dämonen auf dem Schirm.

Unsichtbarkeits-Mantel

Schützt Sie für eine Zeitlang vor Energieverlust.

An verschiedenen Punkten Ihrer Reise kommen Sie an einen Zauberland. Hier können Sie Tränke kaufen, die Ihre Lebenskraft voll wiederherstellen, oder eine zusätzliche Waffe.

Sie können nur kaufen, indem Sie Kristalle auf sammeln, die frei werden, wenn Sie auf Felskapseln schießen, die Sie entlang des Wegs finden werden. Die Kristalle geben Ihnen 'Zen', und diese werden im Laden eingetauscht.

Schließlich, an verschiedenen Punkten und am Ende jeder Ebene, begegnen Sie den viel stärkeren Wächter-Dämonen. Auf sie muß mehrfach geschossen werden, und man muß sie an einer bestimmten Stelle treffen. Wenn ein Schuß gegessen hat, blinkt der Dämon auf.

Am Ende des Spiels treffen Sie auf Slough Feg selbst. Sie müssen ihn zerstören, bevor Sie Medb befreien können. Erst dann wird der Zauberbann gebrochen und Sie können beide in Ihr Dorf zurückkehren.

ÜBERSICHT

Zu Beginn des Spiels werden Sie auf die erste Ebene von "Caves of Dreams" katapultiert. Um Sie herum ist es voll von Dämonen, die bereit sind, Sie anzugreifen ... falls Sie nicht schneller sind.

LADEANWEISUNGEN (CBM64)

Band

Legen Sie das Band in den Kassettenrekorder. Drücken Sie gleichzeitig SHIFT & RUN/STOP.

Diskette

Legen Sie die Diskette mit Seite 1 nach oben ein, dann tippen Sie LOAD "A", gefolgt von RETURN.

(Bei beiden)

Nach dem ersten Ladevorgang folgen Sie bitte den Anweisungen auf dem Bildschirm.

TASTEN

Nur Joystick. Drücken Sie 'P' für Pause, dann FEUER zum Weiterspielen.



La epoca

Tanti anni fa. All'epoca delle magie e degli incantesimi. Al tempo delle leggende.

La historia

Una cerimonia di Unione (Matrimonio) si sta per svolgere nel villaggio di Mogroth. Kai e la sua amica di lunga data e fidanzata Medb stanno per essere uniti in matrimonio dal Supremo Druido quando Medb viene rapita dalle coorti demoniche di Slough Feg e trasportata nelle lontane "Caverne dei Sogni", il covo di Slough Feg.

Kai ha giurato che avrebbe trovato Medb a qualunque costo e l'avrebbe liberata dal malvagio Feg. Sentendo questo giuramento, Feg ha lanciato un incantesimo a Kai, trasformandolo in una creatura mai vista prima da nessuno al mondo. Un alieno con lo spirito di un eroe.

Ora tu controlli i movimenti di Kai nella sua ricerca per raggiungere e liberare Medb. Il viaggio, però, non è senza pericoli.

Feg ha mandato allo sbaraglio i suoi demoni nello sforzo di fermarti, e la tua strada è piena di trabocchetti, compresi rocce che precipitano, palle di fuoco da vulcani e gocce acide. Ricordati però che tu non sei disarmato per affrontare il tuo compito. Prima di partire, il druido ti ha fatto dono di poteri magici. Questi poteri non li hai per niente.



AMIGA/ATARI ST

Tanto tempo fa, al tempo prima della memoria, i Druidi guerrieri avevano previsto i tuoi pericoli e avevano posto "Globi del Destino" nelle caverne perché tu li potessi raccogliere.



I Globi della 'Velocità' ti permettono di muoverti più velocemente di quanto faresti normalmente.



I Globi del 'Potere' aumentano la potenza di qualunque arma tu porti.



I Globi di 'Energia' trasmettono un impulso di energia pura al tuo corpo, rifornendoti di forze vitali e causando un'onda d'urto che distruggerà qualunque demone presente sullo schermo. Quando la tua energia comincia ad esaurirsi, il cuore comincia a batterti più forte. Ma anche il cuore di un eroe ha i suoi limiti di resistenza.

Altri Globi contengono armi che sta a te scoprire e che dovrai imparare a maneggiare.

I Druidi guerrieri ti hanno lasciato un ulteriore dono - un mantello che rende invisibili. Questo ti proteggerà dalla vista dei demoni per alcuni secondi quando inizi o ricominci ogni livello.

Infine, a vari punti nel gioco e alla fine del livello, incontrerai i Demoni Guardiani, molto più possenti. A questi dovrai sparare ripetutamente e dovrai colpirli in un posto determinato. Quando un colpo viene registrato, il demone lampeggia.

Alla fine del gioco, ti troverai di fronte l'orribile forma di Slough Feg in persona. Lo dovrai distruggere prima di poter avere accesso alla Camera delle Metamorfosi per riguadagnare la tua forma normale. Solo allora ti sarà possibile liberare Medb e tornare al tuo villaggio.

IN BREVE

All'inizio del gioco verrai catapultato nel primo livello delle 'Caverne dei Sogni'. Tutto intorno a te i demoni saranno in agguato pronti ad aggredirti...a meno che tu non vi arrivi per primo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO (AMIGA/ATARI ST)

Risetta il computer - inserisci il dischetto nell'unità disco.







TASTI

Solo joystick.

Premi P per metterti in pausa, e di nuovo P per ricominciare.

Sull'Amiga, se premi 'M' durante la sequenza iniziale, potrai passare dalla musica di sottofondo del gioco agli effetti sonori.

Durante il tuo viaggio, alcuni dei demoni che distruggi lasciano dietro di sé una 'Essenza Demonica'. Questa dovrà essere raccolta per aumentare i tuoi poteri magici. Questi poteri vengono indicati in fondo allo schermo e sono:

- Velocizzatore**  Quando questa icona lampeggia e tieni premuto Fuoco, ti permette di muoverti ad una velocità molto superiore al normale. Dopo 3 velocizzatori, la tua velocità avrà raggiunto i suoi limiti massimi, per cui l'icona viene annullata.
- Super Sparo**  Questo raddoppia la capacità di sparo.
- Tripli Proiettili**  Questo ti permette di avere un 'muro' di tre proiettili.
- Triplo Campo**  Come sopra, ma con capacità di sparare in avanti a 45 gradi, in giù a 45 gradi e direttamente davanti a te.
- Bomba Intelligente**  Questa distrugge tutti i demoni presenti sullo schermo.
- Mantello Invisibile**  Questo ti protegge dalle perdite di energia per un periodo di tempo determinato.

A vari punti durante il tuo viaggio incontrerai il Negozio delle Stregonerie. Qui potrai acquistare diverse pozioni che ristabiliscono in pieno la tua energia, oppure delle altre armi.

Per pagare questi acquisti, dovrai raccogliere cristalli che vengono liberati sparando granate di roccia che troverai lungo il tuo cammino. I cristalli ti danno lo 'Zen' che viene poi usato come merce di scambio nel Negozio.

Infine, a vari punti nel gioco e alla fine del livello, incontrerai i Demoni Guardiani, molto più potenti. A questi dovrai sparare ripetutamente e dovrai colpirli in un posto determinato. Quando un colpo viene registrato, il demone lampeggia.

Alla fine del gioco, ti troverai di fronte Slough Feg in persona. Lo dovrai distruggere prima di poter liberare Medb. Solo allora si spezzerà l'incantesimo e potrete tornare entrambi al tuo villaggio.

IN BREVE

All'inizio del gioco verrai catapultato nel primo livello delle 'Caverne dei Sogni'. Tutto intorno a te i demoni saranno in agguato pronti ad aggredirti...a meno che tu non vi arrivi per primo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO (CBM 64)

- Nastro** Inserisci il nastro nel registratore. Premi SHIFT & RUN/STOP contemporaneamente.
- Disco** Inserisci il dischetto con la parte 1 in su, poi digita LOAD "", 8,1 RETURN
- (In entrambi i casi)** Dopo il caricamento iniziale, segui le istruzioni che appaiono sullo schermo

TASTI

- Solo joystick.** Premi P per metterti in pausa, poi FUOCO per riprendere il gioco.



L'époque

Il y a longtemps. Le temps de la magie et de l'enchantement. Le temps des légendes.

L'histoire

Une cérémonie d'union (un mariage) va être célébrée dans le village de Mogroth. Kai et son amie de toujours, sa bien aimée, Medb vont être unis par le grand Druide du village quand Medb est enlevée par les cohortes démoniaques de Slough Feg et emportée jusqu'aux lointaines 'Cavernes des rêves', le repère de Slough Feg.

Kai jura que, quoi qu'il arrivât, il trouverait Medb et la libérerait d'entre les mains du méchant Feg. Quand il entendit parler de ce serment, Feg jeta un sort sur Kai le métamorphosant en une créature dont ni homme ni bête n'avait jamais vu de semblable. Un extra-terrestre avec l'âme d'un héros.

Vous contrôlez les mouvements de Kai pendant sa quête pour rejoindre Medb et pour la libérer. Le voyage cependant n'est pas sans risques.

Feg a libéré tous ses démons afin de vous arrêter, et il y a beaucoup de pièges le long de la route, entre autres des roches qui tombent, des boules de feu volcaniques et des gouttes d'acide. Mais vous n'êtes pas sans armes pendant votre quête. Avant de partir les druides vous ont doté du pouvoir de la magie. Ce pouvoir n'est pas gratuit.



AMIGA/ATARI ST

Longtemps dans le passé, si loin dans le passé qu'on ne s'en souvient plus, les druides guerriers ont prévu vos périls et ont mis des "Sphères de Destinée" dans les cavernes afin que vous puissiez les ramasser.



Les sphères de "Vitesse" vous permettent de bouger plus vite que d'habitude.



Les sphères de "Puissance" augmentent la puissance de l'arme que vous portez.



Les sphères "d'Énergie" font passer à travers votre corps de l'énergie à l'état brut, ravitaillant ainsi vos forces vitales et faisant surgir une onde de choc qui détruit tous les démons qui se trouvent à l'écran. A mesure que votre énergie s'épuise, votre cœur bat plus fort, mais même le cœur d'un héros ne peut pas supporter un effort infini.

D'autres sphères contiennent des armes que vous devez découvrir et maîtriser.

Les druides guerriers vous ont laissé un autre cadeau - un manteau d'invisibilité. Ceci vous cachera de la vue des démons pendant quelques secondes pendant que vous commencez ou recommencez chaque niveau.

Enfin, à certains endroits et à la fin de chaque niveau vous rencontrerez les Démons Gardes qui sont beaucoup plus forts. Il faut les toucher plusieurs fois et il faut qu'on les frappe à un certain endroit. Quand un démon est atteint, il clignote.

A la fin du jeu vous vous trouverez face à face avec la forme hideuse de Slough Feg lui-même. Il faut que vous la détruisiez avant que vous puissiez entrer dans la Chambre des Métamorphoses pour reprendre votre forme normale. C'est seulement ensuite que vous pouvez libérer Medb et rentrer dans votre village.

VUE D'ENSEMBLE

Au début du jeu vous serez transporté rapidement jusqu'au premier niveau des "Cavernes des Rêves". Tout autour de vous se trouvent des démons prêts à attaquer..... à moins que vous n'agissiez le premier.

COMMENT CHARGER (AMIGA/ATARI ST)

Redémarrez l'ordinateur - mettez la disquette dans le lecteur.

TOUCHES

Joystick seulement.

Appuyez sur P pour pauser le jeu puis P de nouveau pour redémarrer.

Sur Amiga si vous appuyez sur 'M' pendant la séquence de début vous basculez entre musique et bruitage pendant le jeu.

CBM 64

Quelques-uns des démons que vous détruisez pendant votre voyage laissent derrière eux une "Essence Démoniaque". Vous devez ramasser celle-ci afin d'augmenter vos pouvoirs magiques. Ces pouvoirs sont affichés en bas de l'écran et sont :

Accélérer



Quand cette icône clignote et vous tenez le bouton feu appuyé vous bougez beaucoup plus vite que d'habitude. Après trois coups d'accélération vous bougez aussi vite que possible et l'icône est donc effacée.

Feu rapide



Avec cette icône vous pouvez tirer deux fois plus vite.

Balles triples



Celle-ci vous donne un "mur" de trois balles.

Triple écarté



Comme ci-dessus mais une des balles part à un angle de 45 degrés vers le haut, une autre à 45 degrés vers le bas et une dernière horizontalement.

Bombe téléguidée



Celle-ci détruit tous les démons qui se trouvent à l'écran.

Le Manteau de l'Invisibilité

Ce manteau vous protège contre la perte d'énergie pendant une certaine période.

A certains endroits pendant votre voyage vous trouverez les Magasins des Sorciers. Vous pouvez y acheter des potions qui rechargeront votre énergie à plein ou vous fourniront une arme supplémentaire.

Pour acheter celles-ci vous devez ramasser des cristaux que vous libérez en tirant des coques de roches qui se trouvent sur la route. Les cristaux vous donnent des "Zens" et vous échangez ceux-ci au magasin.

Enfin, à certains endroits et à la fin de chaque niveau vous rencontrerez les Démons Gardes qui sont beaucoup plus forts. Il faut les toucher plusieurs fois et il faut qu'on les frappe à un certain endroit. Quand un démon est atteint, il clignote.

A la fin du jeu vous vous trouverez face à face avec Slough Feg lui-même. Il faut que vous le détruisiez avant que vous puissiez libérer Medb. C'est seulement ensuite que l'enchantement sera rompu et vous pouvez rentrer dans votre village.

VUE D'ENSEMBLE

Au début du jeu vous serez transporté rapidement jusqu'au premier niveau des "Cavernes des Rêves". Tout autour de vous se trouvent des démons prêts à attaquer..... à moins que vous n'agissiez le premier.

COMMENT CHARGER (CBM 64)

Cassette Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes. Appuyez sur MAJ et RUN/STOP en même temps.

Disquette Mettez la dans le lecteur avec face 1 en haut puis tapez LOAD "*",8,1 <RETOUR>. (Dans les deux cas) Après avoir chargé suivez les instructions affichées.

TOUCHES

Joystick seulement.

Appuyez sur P pour pauser le jeu, puis Feu pour redémarrer.



La época

Muchos años atrás. La época de la magia y encantamientos. La época de las leyendas.

La storia

Una boda (unión) está a punto de realizarse en la aldea de Mogroth. Kai y su novio y amigo de toda la vida Medb están a punto de ser unidos por el Sumo Sacerdote de la aldea cuando Medb es secuestrada por los regimientos de demonios de Slough Feg y llevada a las lejanas "Cavernas de los Sueños", la guarida de Slough Feg.

Kai juro que no importa que, encontrará a Medb y la rescatará de las garras del perverso Feg. Al oír de este juramento, Feg puso un encantamiento en Kai, transformándolo en una criatura horrible, la que jamás había sido visto por hombre o animal alguno. Una criatura horrible con el espíritu de un héroe.

Ahora tú controlas los movimientos de Kai en su búsqueda para alcanzar a Medb y liberarla. Sin embargo el viaje no está libre de peligros.

Feg ha dejado suelto a sus demonios en un esfuerzo por detenerte, y hay muchas trampas a lo largo del trayecto, incluyendo avalancha de rocas, bolas de fuego de volcán y gotas de ácido. No obstante tú no estás desarmado en tu tarea. Antes de partir los sacerdotes te dotaron con el poder de la magia. Este poder no llega así como así.



AMIGA/ATARI ST

Hace mucho tiempo, en la época anterior a la memoria, los Sacerdotes guerreros habían previsto tus peligros y habían puesto "Esferas de Destino" en las cavernas para que las recogas.



Las esferas de 'Velocidad' te permiten moverte mucho más rápido de lo normal.



Las esferas de 'Poder' aumentan el poder de cualquier arma que estes llevando.



Las esferas de 'Energía' envían una oleada de energía pura a través de tu cuerpo reponiendo tus fuerzas vitales y causando una onda expansiva que destruirá a cualquier demonio que haya en la pantalla. A medida que la energía se te vaya agotando tu corazón empezará a latir más rápido. Pero incluso el corazón de un héroe no puede soportar la tensión para siempre.

Otras esferas contienen armas para que tú las descubras y domines.

Los Sacerdotes guerreros te dejaron un regalo más - una capa de invisibilidad. Esta te protegerá de la vista de los demonios por unos pocos segundos cuando empieces o reanudes cada nivel.

Finalmente en diversos puntos y al final del nivel encontrarás los demonios guardianes más fuertes. A estos se les debe disparar varias veces y es preciso que sean alcanzados en un cierto lugar. Cuando un impacto ha sido registrado el demonio va a flash.

Al final del juego encontrarás la figura espeluznante de Slough Feg en persona. Debes destruirlo antes de que puedas entrar a la Cámara de Metamorfosis para recuperar tu apariencia normal. Solamente entonces podrás rescatar a Medb y regresar a tu aldea.

VISION DE CONJUNTO

Al comenzar el juego serás lanzado como en catapulta hacia el primer nivel de 'La Caverna de los Sueños'. Por todas partes alrededor tuyo, demonios estarán listos para atacar...a menos que tú llegues primero.

INSTRUCCIONES PARA CARGAR (AMIGA/ATARI ST)

Reiniciar ordenador - coloca el disco en la unidad de discos


TECLAS

Palanca de control solamente


Presionar P para hacer pausa, luego P otra vez para continuar.


En la Amiga presionando 'M' durante la secuencia inicial cambiará entre la melodía incorporada en el juego o efectos de sonido.

Durante tu viaje, algunos de los demonios que eliminan dejan una 'Esencia Demoníaca'. Esta debe ser recolectada para aumentar tus poderes mágicos. Estos poderes son mostrados en la parte inferior de la pantalla y son:


Acelerar  Cuando este símbolo gráfico está flashing y Disparo se mantiene presionado provoca que te muevas mucho más rápido de lo normal. Después de la tercera acelerada te estás moviendo a la mayor velocidad posible y por lo tanto el símbolo gráfico se borra.

Tiros Rápidos  Esto dobla la velocidad de los disparos

Balas Triples  Este te da una 'barrera' de 3 balas.

Despliegue Triple  Como el anterior pero con disparos hacia arriba en 45 grados, hacia abajo en 45 grados y en línea recta.

Bomba Astuta  Esta destruye todos los demonios en la pantalla.

Capa de invisibilidad  Esta te protege de la pérdida de energía por un lapso de tiempo.

En varios puntos de tu viaje te encontrarás con la Tienda de los Brujos. En ésta podrás comprar diferentes pociones las que te devuelven ya sea tu energía completamente o un arma adicional.

Estos son comprados juntando cristales sacados disparando a las rocas que encontrarás a lo largo del camino. Los cristales te dan 'Zen' y estos pueden ser cambiados en la Tienda.

Finalmente en diversos puntos y al final del nivel encontrarás los más fuertes Demonios Guardianes. A estos se les debe disparar varias veces y es preciso que sean alcanzados en cierto lugar. Cuando un impacto ha sido registrado el demonio va a flash.

Al final del juego te encontrarás Slough Feg en persona. Debes destruirlo para poder rescatar a Medb. Solamente entonces el encantamiento que hay sobre ti será roto y los dos podrán regresar a tu aldea.

VISION DE CONJUNTO

Al comenzar el juego serás lanzado como en catapulta hacia el primer nivel de 'La Caverna de los Sueños'. Por todas partes alrededor tuyo, demonios estarán listos para atacar...a menos que tú llegues primero.

INSTRUCCIONES PARA CARGAR (CBM 64)

Cinta Coloca la cinta en el cassette grabadora. Presiona SHIFT y RUN/STOP juntos.

Disco Insértalo con el lado 1 hacia arriba luego tipea LOAD "*",8,1 RETURN.
(En ambos casos) Después de la carga inicial sigue las instrucciones en la pantalla.

TECLAS

Palanca de control solamente.

Presionar P para hacer pausa, luego FIRE (disparo) para continuar.